

ہمارے پوائنٹ جوڑیے

بال کو اچھالو

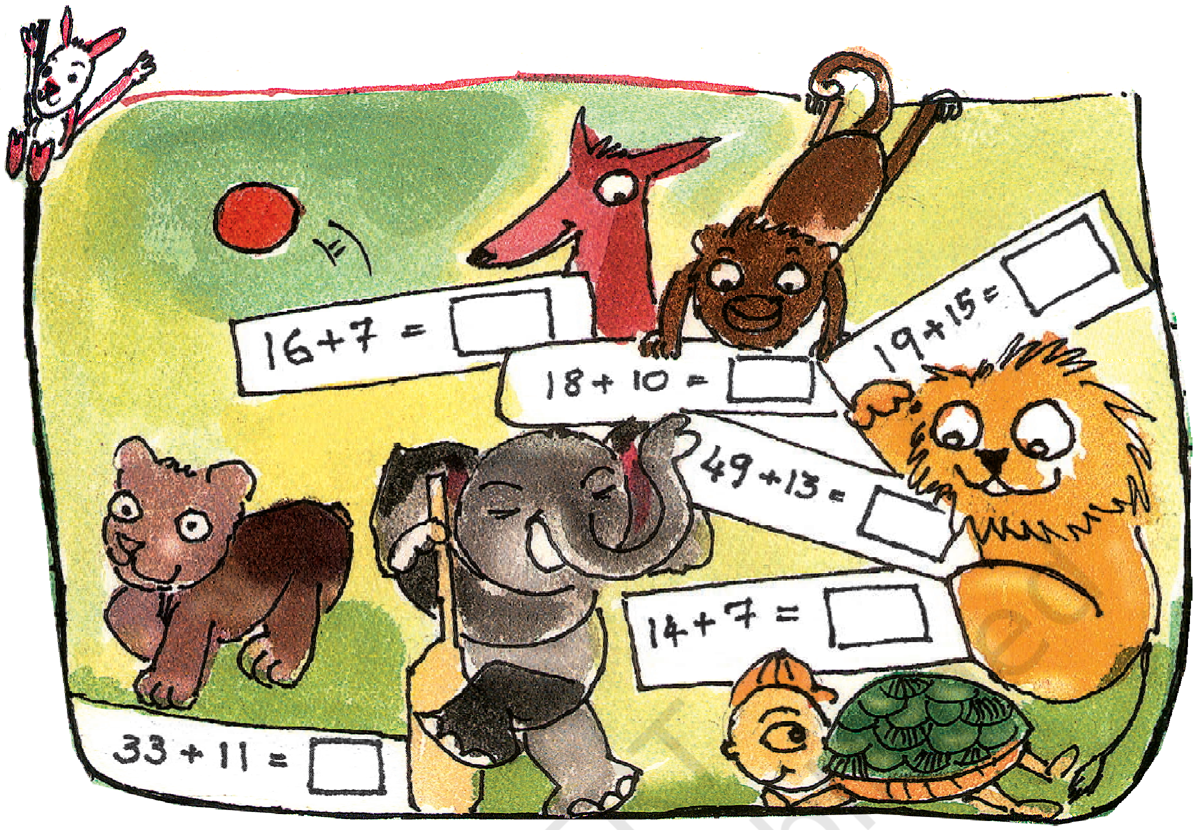
جنگل میں جانور کھیل رہے ہیں۔ وہ باری باری سے بلّے پر گیند کو اس وقت تک اچھالتے ہیں جب تک کہ وہ گر نہ جائے۔ ہر کھلاڑی کو دو باریاں ملتی ہیں۔ بنو خرگوش ان کے پوائنٹ کو جوڑ رہا ہے۔ لیکن آپ کو پتہ ہے کہ وہ کیسے جوڑ رہا ہے۔



بنّو اس سانپ پر جوڑ رہا ہے 14 اور 7 کو جوڑنے کے لیے بنّو 14 پر کھڑا ہو گیا اور پھر وہ 7 خانے آگے کودا اور 21 پر پہنچ گیا۔

آپ بھی پوائنٹ کو سانپ پر جوڑ سکتے ہیں۔

4206CH10



★ کھیل میں کون جیتا؟ ----

★ کھیل میں کون ہارا؟ ----

بنّو نے جیتنے والے کو کیلے د   ۔

اندازہ لگائیے اور بتائیے

پربھا اپنی دادای کے گھر جارہی ہے جو دوسرے گاؤں میں رہتی ہیں۔ وہ اپنے ساتھ 15 کلو گنے، 7 کلو سیب اور 8 کلو ٹماٹر لے جانا چاہتی ہے۔ راستے میں اس کو ایک ندی بھی پار کرنی پڑتی ہے۔ وہ صرف 25 کلو وزن اپنے ساتھ لے جاسکتی ہے۔ کیا وہ سبھی چیزیں لے جا پائے گی؟

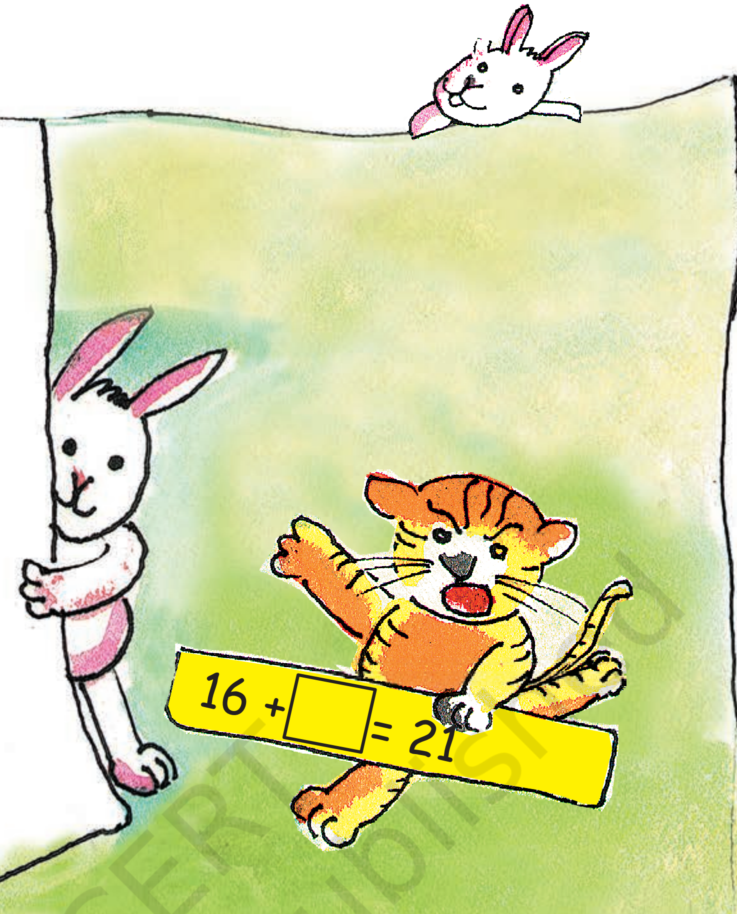


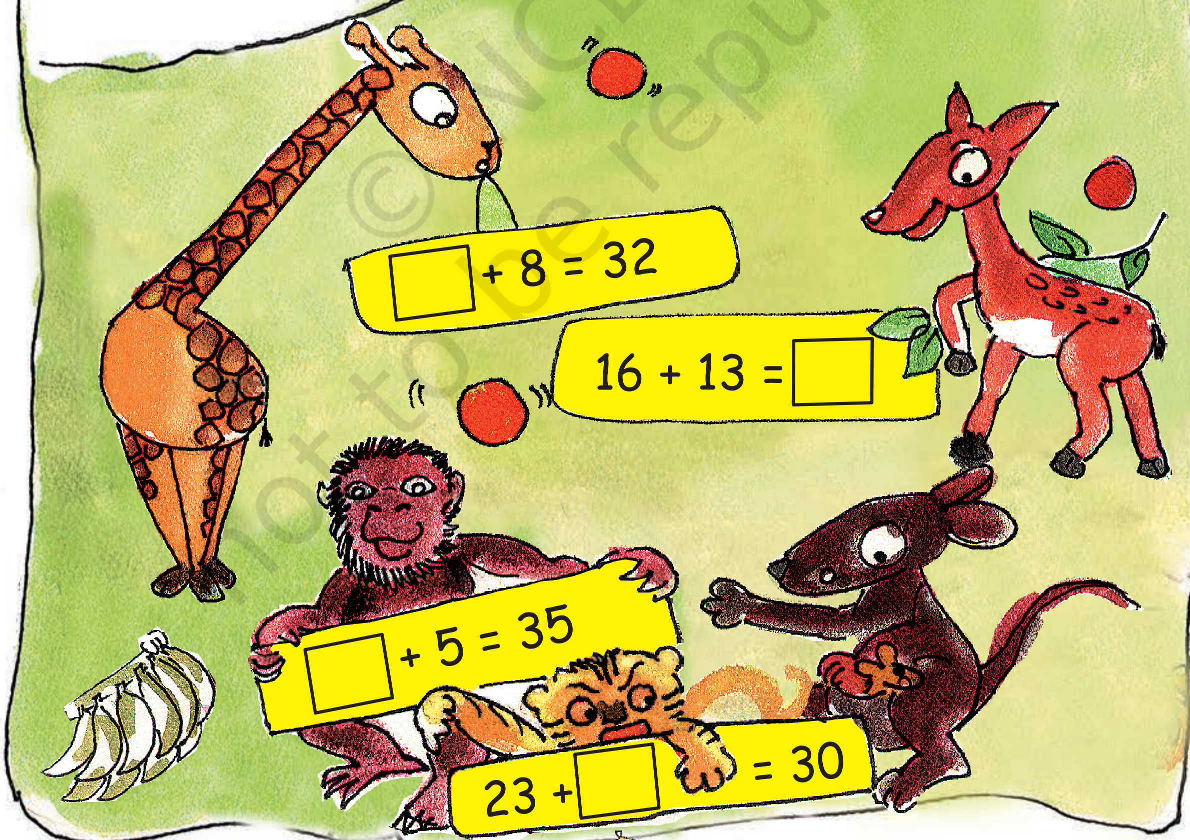
اس بار کنگارو، چمپو بندر، ہرن،
زرّاف اور چیتا کھیلنے کے لیے
آئے، لیکن چیتا کھیل میں ہار
گیا۔ غصے میں اس نے کچھ
پوائنٹ مٹا دیے۔

★ مٹائے گئے اعداد لکھیے

★ اس بار کھیل میں کون جیتا؟

____







ہیڈ اور ٹیل

کیا آپ نے ایک روپے کے سکّے کے دونوں رُخ دیکھے ہیں؟ کون سی طرف 1 لکھا ہوتا ہے؟ ہیڈ/ٹیل

ثمینہ اور صادق کھیل رہے ہیں۔ بورڈ پر، اسے 99 تک کے اعداد لکھے ہیں۔

ہر کھلاڑی کے پاس ایک بٹن ہے۔ انھوں نے ایک سکّہ اچھالا۔ اگر یہ  ہیڈ ہے تو بٹن 10 خانے آگے بڑھے گا۔ یعنی اگر ثمینہ 6 پر ہے تو وہ 16 پر پہنچ جائے گی۔ لیکن اگر اس کے سکے پر  ٹیل آتا ہے تو وہ صرف ایک ہی قدم (خانہ) آگے بڑھے گی۔



91	92	93	94	95	96	97	98	99	گھر
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

شروع

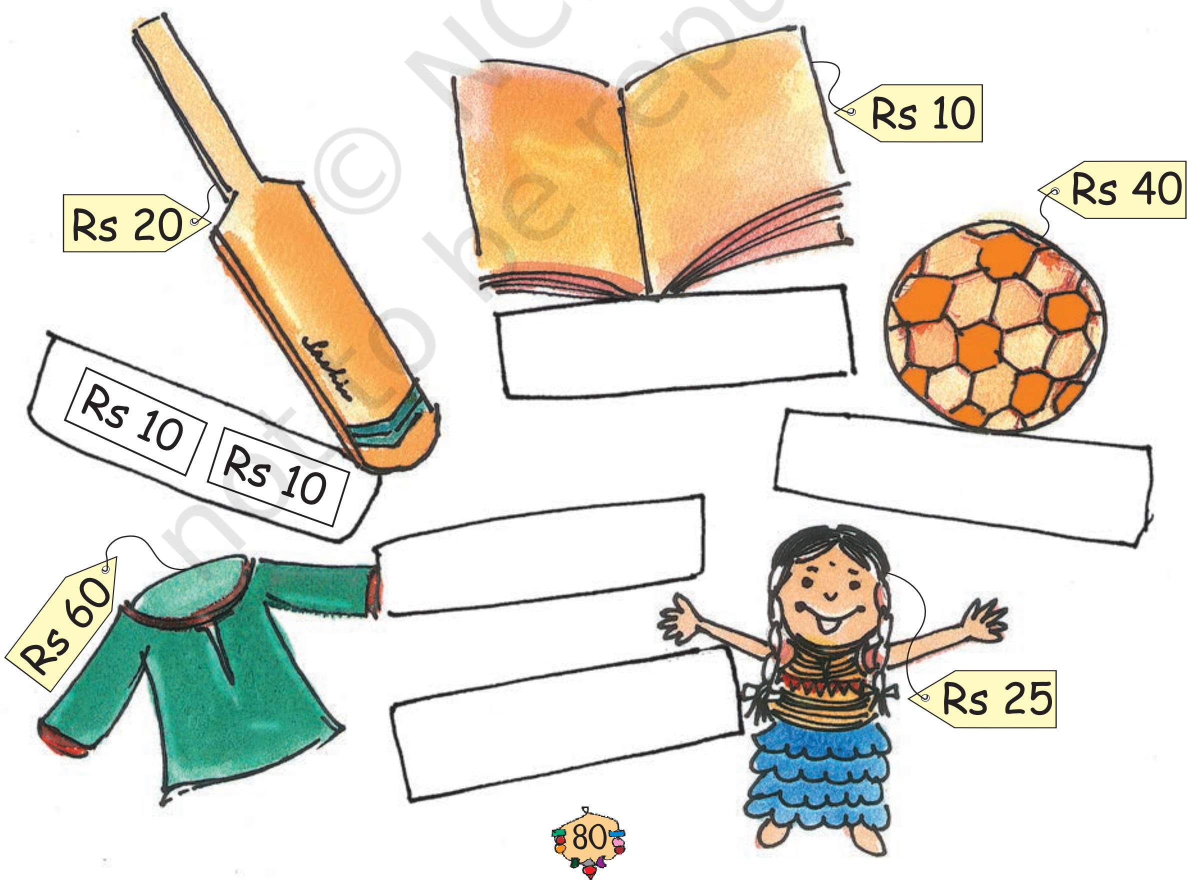
آپ بھی یہ کھیل کھیل سکتے ہیں۔ جو پہلے گھر پہنچ جائے گا وہی جیتے گا۔ کیا 10 قدم چلنے کا کوئی چھوٹا راستہ بھی ہے؟

ایک وقت میں دو

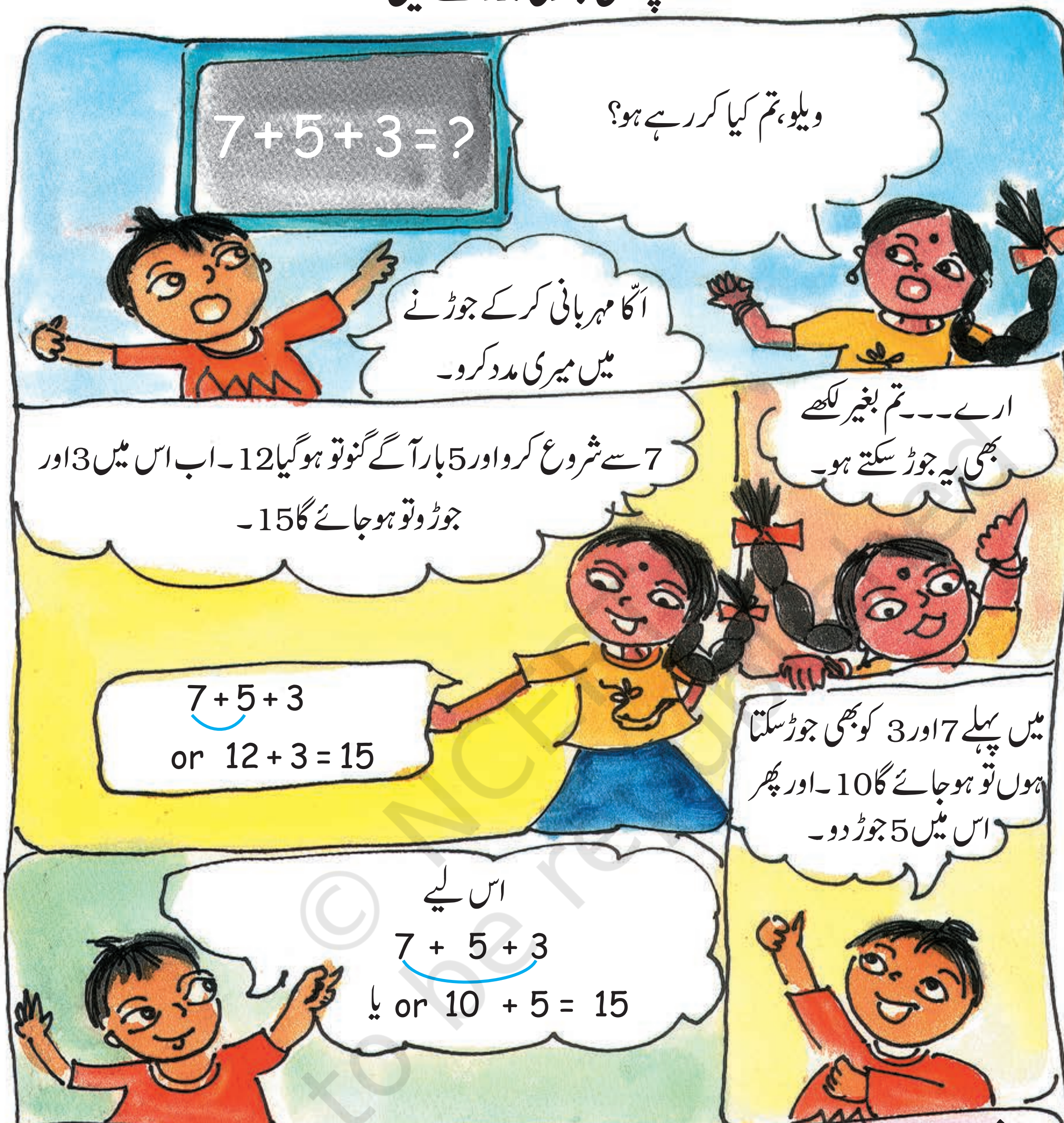
چنٹو اور منٹو دونوں خریداری کرنے بازار گئے۔ انھوں نے کچھ چیزیں خریدیں۔ ان چیزوں کی قیمت ادا کرنے کے لیے انھوں نے نوٹوں اور سکوں کا استعمال کیا۔ لیکن ایک وقت میں صرف دو ہی چیزیں خریدیں۔



* نیچے دی گئی چیزوں کو خریدنے کے لیے ان نوٹوں اور سکوں میں سے کون سے دو وہ استعمال کر سکتے ہیں؟ وہ ایک ہی نوٹ یا سکے کو ایک سے زیادہ بار بھی استعمال کر سکتے ہیں۔



آپ کتنی جلدی جوڑ سکتے ہیں؟



انھیں کیجیے

9 + 4 + 1 = ☐

7 + 3 + 8 = ☐

8 + 3 + 2 = ☐

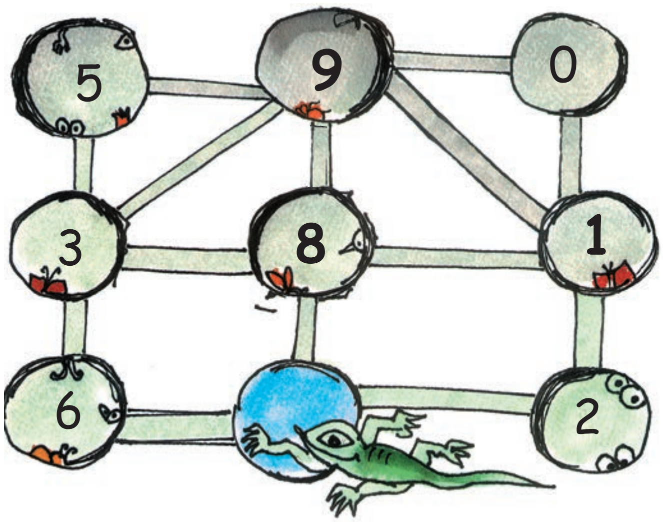
5 + 5 + 7 = ☐

6 + 5 + 4 = ☐

بچوں کو یہ سوالات زبانی جوڑ کر کرنے دیجیے۔ اگر کچھ بچے نہیں کر پا رہے ہیں تو ان کو سانپ یا سو اعداد والا چارٹ استعمال کرنے کے لیے بڑھاوا دیں۔ جلدی جمع کرنے کے لیے اعداد کی مختلف ترتیب کو ڈھونڈنے میں ان کی مدد کیجیے۔



چھپکلی: (تصویر)



ایک چھپکلی ایک سوراخ سے دوسرے سوراخ میں گھوم رہی ہے۔ جیسے جیسے یہ گھومتی ہے ویسے ویسے ہی اس سوراخ میں چھپے کیڑوں کو کھا جاتی ہے۔ ہر سوراخ میں پائے جانے والے کیڑے اس پر لکھے ہوئے ہیں۔

چھپکلی صرف لائنوں کے ساتھ ساتھ ہی گھوم سکتی ہے۔

تصویر میں دیے گئے نیلے سوراخ سے شروع کیجیے۔18 کیڑے کھانے کے لیے چھپکلی تین سوراخوں میں جاتی ہے۔

چھپکلی نے یہ راستہ اپنایا ہے۔

18 = (9) + (1) + (8)

- 12 کیڑے کھانے کے لیے چھپکلی کون سا راستہ اپنائے گی۔

12 = ( ) + ( ) + ( )

- 20 کیڑے کھانے کے لیے چھپکلی کون سا راستہ اپنائے گی۔

20 = ( ) + ( ) + ( )

اب کی بار چھپکلی کیڑے کھانے کے لیے چار سوراخوں میں جائے گی۔

- 18 کیڑے کھانے کے لیے چھپکلی کون سا راستہ اپنائے گی۔

18 = ( ) + ( ) + ( ) + ( )

- 12 کیڑے کھانے کے لیے چھپکلی کون سا راستہ اختیار کرے گی۔

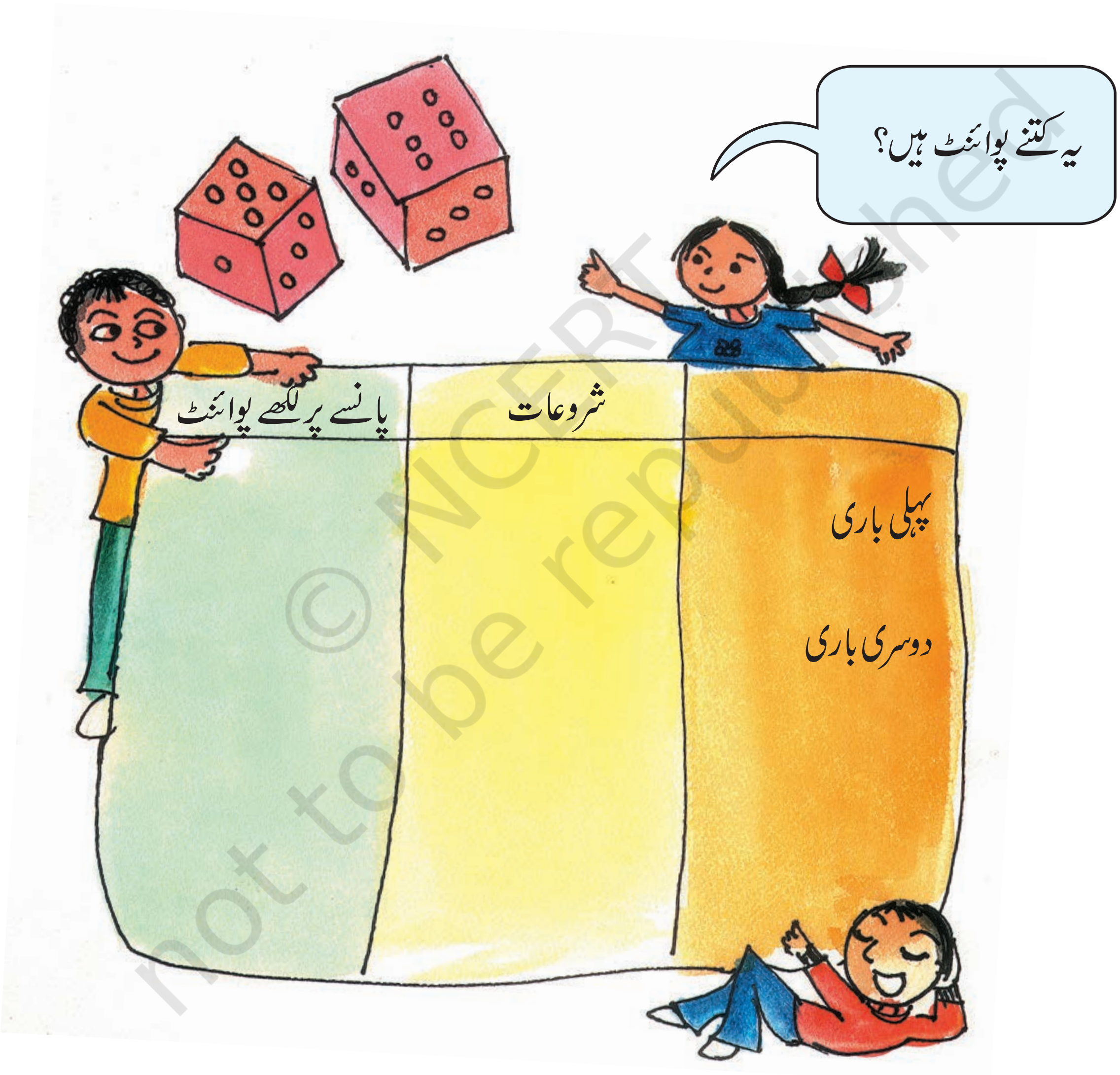
12 = ( ) + ( ) + ( ) + ( )



کھیل کا وقت

ثمینہ اور صادق ہیڈ اور ٹیل کے بورڈ پر اب ایک دوسرا کھیل کھیل رہے ہیں۔ وہ ایک ساتھ دو پانسے پھینکتے ہیں۔ اور ان پر آنے والے اعداد کو جوڑ کر اپنے پوائنٹ دیکھ لیتے ہیں۔

آپ بھی یہ کھیل کھیل سکتے ہیں۔ دو پانسے پھینکیے اور اپنے پوائنٹ لکھیے۔ دیکھیے کون پہلے گھر پہنچ جاتا ہے۔



پانسے پر لکھے پوائنٹ	شروعات	
		پہلی باری
		دوسری باری

اس ریکارڈ سے بچوں کو اپنی باریاں چیک کرنے میں مدد مل سکتی ہے۔ مثال کے طور پر یہ دیکھ سکتے ہیں کہ بائیں کالم میں دیئے نمبر سے شروع کرنے پر اگلا عدد حاصل کرنے کے لیے وہ دائیں کالم میں دیے گئے عدد کو جوڑ سکتے ہیں۔ صفحہ 79 پر دیے گئے بورڈ کو استعمال کیجیے۔